Ширрены

Хотя ширрены проживают в Мирах Соглашения лишь чуть более двух сотен лет, они представляют собой разнообразный вид, культура которого процветает с каждым новым выбором, сделанным его членами. Ширрены, когда-то входившие в печально известный Рой, по-прежнему обладают физическими и психическими качествами, присущими представителям ульев. Их наследие проявляется неожиданными способами, незаметными для других народов. Ширрены, учитывая их индивидуальность, также демонстрируют широкий спектр особенностей и привычек.

Альтернативные расовые модификаторы

Некоторые ширрены сохраняют большую часть своего наследия Роя и обладают уникальными чертами, подходящими для определенных ролей в улье. Другие по-прежнему демонстрируют признаки генетической изменчивости, характерной для Роя. В этих вариантах используются приведенные ниже модификаторы характеристик вместо обычных +2 Выносливости, +2 Мудрости и −2 Харизмы, которые можно найти в Основной книге правил.

Придворный

Когда ширрены служили Рою, придворные ширрены заботились о лидерах колоний Роя, передавая приказы правителя и выступая в качестве посредников с другими сущностями Роя, при этом избавляясь от физического труда, свойственного рабочим. Придворные обладают острым умом и инстинктивным пониманием особенностям личной власти. Модификаторы характеристик придворного ширрена: +2 к интеллекту, +2 к харизме и −2 к силе.

Разведчик

Первоначально созданные для разведки миров, на которые нацелился Рой, ширрены разведчики так же быстро адаптируются, как и формируют планы и действуют в соответствии с ними. У таких ширренов легкий хитин, что делает их менее выносливыми, чем другие представители их вида. Модификаторы характеристик разведчика: +2 Ловкости, +2 Интеллекта и -2 Выносливости.

Рабочий

Рабочие, созданные для физического труда, считающиеся расходным материалом Роя, рабочие ширрены демонстрируют физическую силу, необычную для их вида. Их расходуемость проявляется в отсутствии естественной проницательности и дипломатичности, присущих другим ширренам. Модификаторы рабочего ширрена: +2 к силе, +2 к ловкости и −2 к харизме.

Альтернативные расовые особенности

Определенные группы и отдельные ширрены могут обладать рядом физиологических и психологических особенностей.

Культурная ассимиляция

Многие ширрены жадно изучают новые обычаи, благодаря чему они умеют сливаться с другими культурами. Ширрены с этой особенностью получают бонус +2 к проверкам Культуры и Маскировки. Это заменяет особенность "Любитель культуры".

Сплочённость улья

Ширрены сильно дорожат друзьями и постоянно ищут их. Один раз в день, когда союзник в пределах 10 футов от ширрена с этой особенностью пытается пройти испытание, в качестве ответного действия ширрен может позволить этому союзнику дважды бросить свой бросок испытания и использовать лучший результат. Это заменяет особенность "Общественный".

Одержимость индивидуальностью

Ширрены восхищаются индивидуальностью и испытывают прилив сил, когда проявляют свободную волю. Это привело к тому, что у многих ширренов развилась навязчивая идея, проистекающая из их личных вкусов и предпочтений. Ширрен с этой особенностью выбирают один навык на 1-м уровне. Выбранный навык становится для них классовым, и они получают бонус +2 к проверкам с этим навыком. Если выбранный навык уже является навыком класса на 1-м уровне, вместо этого они получают 1 дополнительный пункт навыка на каждом уровне, который необходимо вложить в выбранный навык. Ширрены, получившие выбранный навык в качестве классового после 1-го уровня, не получают эти дополнительные пункты навыков. Это заменяет особенности "Общественный" и "Любитель культуры".

Лингвистическая аккультурация

Ширрены быстро адаптируются к новым языкам, с которыми они сталкиваются, потому что это позволяет им делиться своими мыслями с новыми друзьями и учиться у них. Ширрены с этой особенностью получают бонус +2 к проверкам Культуры и изучают по два языка за каждый пункт навыка Культуры, вместо одного. Это заменяет особенность "Любитель культуры".

Черты

У ширренов есть несколько черт, которые делают их ценными для союзников, но при этом позволяют им проявлять индивидуализм. Другие существа, соответствующие требованиям, тоже могут иметь эти черты.

Общественный+

Вы сможете чаще получать выгоду от присутствия союзников.
•Требования: Уровень персонажа 5, расовая особенность "Общественный".
•Преимущества: Вы можете использовать расовую особенность "Общественный" несколько раз в день. Каждый раз, когда вы используете её после первого, вы должны потратить 1 ПР. Кроме того, вы можете использовать особенность "Общественный" в качестве ответного действия, когда союзник в пределах 10 футов от вас пытается выполнить бросок атаки или проверку навыка, позволяя союзнику дважды бросить бросок атаки или проверку навыка и выбрать лучший результат.

Телепат-помощник

Вы можете оказывать своим союзникам невероятную поддержку.
•Требования: расовая особенность "Общественный" или "Сплочённость улья", расовая особенность "Ограниченная телепатия" или "Телепатия".
•Преимущества: когда вы помогаете союзнику, используете отвлекающий или прикрывающий огонь и преуспеваете в броске атаки или проверке навыка, вы можете отказаться от предоставления своему союзнику обычного преимущества этого действия, вместо этого предоставив следующие преимущества, определяемые действием, которое вы использовали. Любой эффект, увеличивающий бонусы, предоставляемые этими действиями, не применяется при использовании этой черты. Вы можете использовать эту черту вместе с чертой "Подавляющий огонь", но вы должны применить тот же эффект ко всем союзникам в выбранной области. Вы можете предоставить эти преимущества только союзникам, с которыми вы можете общаться с помощью телепатии или ограниченной телепатии. После того, как вы применили эту черту, вы не сможете сделать это снова, пока не сделаете 10-минутный отдых, для восстановления ПЖ.

Помощь союзнику: вместо получения бонуса к проверке навыков ваш союзник может дважды бросить проверку и использовать лучший результат.

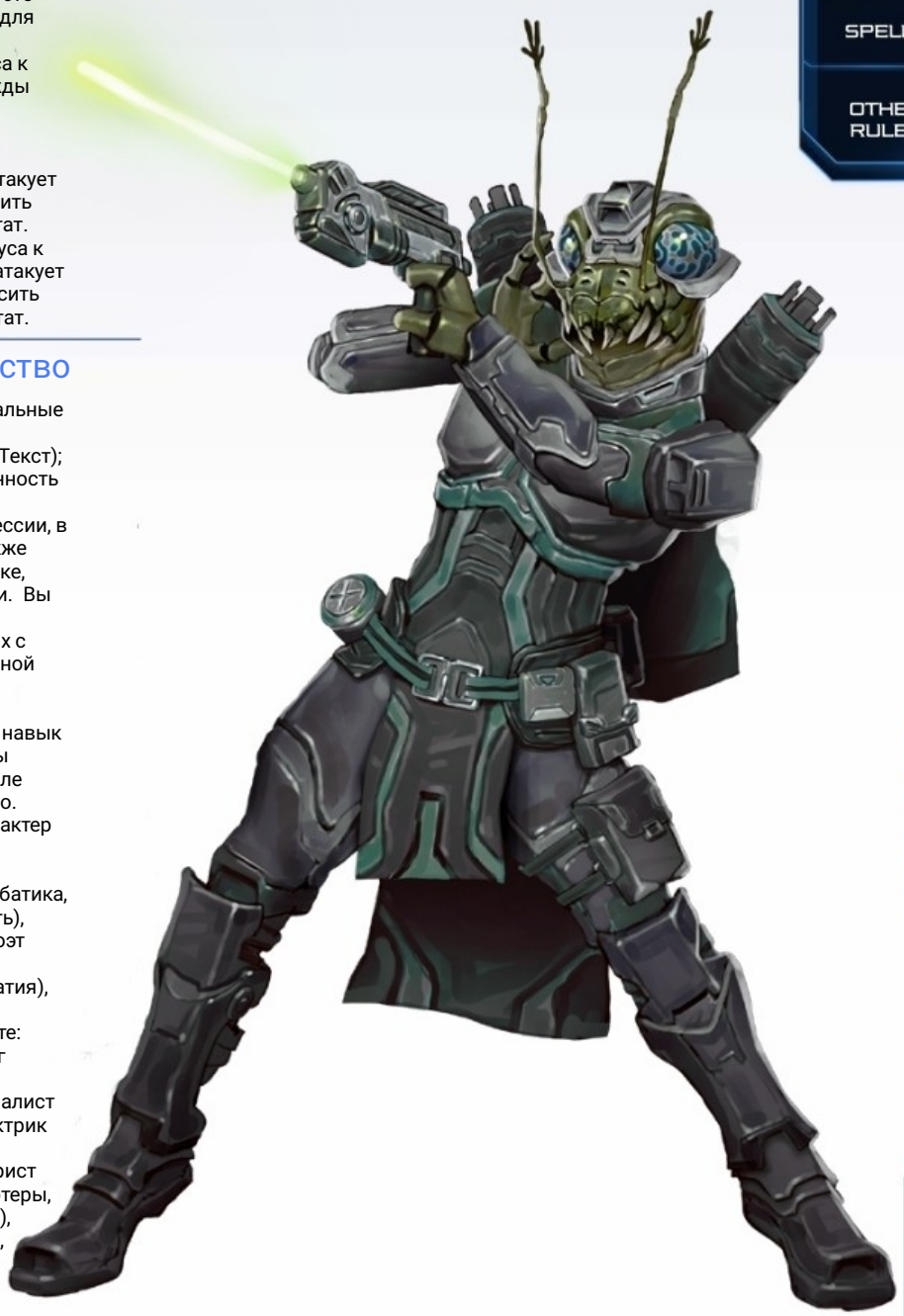
Прикрывающий огонь: вместо бонуса к КБ союзника, следующий противник, который атакует выбранного союзника, должен дважды бросить бросок атаки и использовать худший результат.

Отвлекающий огонь: вместо получения бонуса к броску атаки следующий союзник, который атакует выбранного противника, может дважды бросить бросок атаки и использовать лучший результат.

Профессиональное мастерство

Ваше глубокое изучение различных культур научило вас использовать свои профессиональные ноу-хау с большой эффективностью.
•Требования: Хар 13, Инт 13 или Мдр 13 (см. Текст); Профессия (любая) (1 пункт), расовая особенность "Любитель культуры".
•Преимущества: Выберите один навык профессии, в котором у вас есть хотя бы 1 пункт. У вас также должно быть минимально 13 в характеристике, связанной с выбранным навыком профессии. Вы можете использовать выбранный навык профессии для выполнения задач, связанных с одним из двух навыков, связанных с выбранной вами профессией. Каждый общий навык профессии отображается ниже после соответствующей характеристики, и каждый навык профессии содержит два навыка, которые вы можете выбрать, когда берёте эту черту. После выбора это решение не может быть изменено.

Навыки професии, основанные на харизме: актер (Блеф, Маскировка), художник (Культура, Маскировка), комик (Блеф, Запугивание), куртизанка (Акробатика, Блеф), танцор (Акробатика, Атлетика), музыкант (Блеф, Проницательность), оратор. (Дипломатия, Проницательность), поэт (Блеф, Культура), политик (Дипломатия, Запугивание), блогер (Компьютеры, Дипломатия), писатель (Культура, Дипломатия)

Навыки професии, основанные на интеллекте: бухгалтер (Компьютеры, Внимание), археолог (Культура, Биологические науки), архитектор (Инженерное дело, Физические науки), специалист корпорации (Дипломатия, Запугивание), электрик (Компьютеры, Инженерное дело), лаборант (Биологические науки, Физические науки), юрист (Культура, Запугивание), математик (Компьютеры, Физические науки), философ (Блеф, Культура), профессор (Запугивание, Проницательность), психолог (Дипломатия, Проницательность), киберспортсмен (Компьютеры, Культура).

Навыки профессии, основанные на мудрости: охотник за головами (Запугивание, Выживание), повар (Биологические науки, Физические науки), советник (Дипломатия, Проницательность), докер (Атлетика, Инженерное дело), фермер (Биологические науки, Выживание), шулер (Блеф, Проницательность), генеральный подрядчик (Дипломатия, Инженерное дело), травник (Биологические науки, Медицина), рабочий (Атлетика, Инженерное дело), менеджер (Дипломатия, Запугивание), наемник (Культура, Выживание), торговец (Культура, Дипломатия), шахтер (Атлетика, Физические науки), контрабандист (Ловкость рук, Скрытность).
•Примечание: вы можете брать эту черту дважды. Во второй раз вы можете использовать выбранный навык профессии для выполнения задач, связанных с обоими навыками, связанными с этим навыком профессии.